JOYSTICK 138

Joystick

138

AIDE DE JEU

Jedi Knight II

Jedi Outcast

Aide de Jeu
Jedi Knight II :
Jedi Outcast

En detresse

Jeux Crack

Joystick 138

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N°138

Après le fantastique Medal of Honor, Captain Ta Race a décidé de nous pondre la soluce de Jedi Outcast. Quel idiot ! Ceux qui y ont joué savent certainement de quoi je parle : c'est interminable. Il y a des zones secrètes partout et les niveaux sont de plus en plus grands au fur et à mesure que l'on avance. Honnêtement, le terminer en « Jedi Master » me paraît tout bonnement impossible. Et vous savez en quel mode il joue, cet idiot ? En Jedi Master. Ha ha ha, il en bave des rondelles d'éléphant, et lorsqu'on lui demande : « Alors, pas trop dégoûté ? » Il nous répond un truc vaguement sexuel suivi d'un mouvement de doigt très évasif. Franchement, je ne vois pas. En tout cas, il nous fout la paix pendant ce temps-là. Mon Dieu, qu'il est bête. Sinon, côté énigme, c'est pas bien brillant. Seulement neuf bonnes réponses ! C'est que ça paraissait facile, comme ça… hé hé. La bonne réponse était en fait 15 euros. Eh oui, Captain effectuant la moitié du trajet seul, il devait déjà prendre en charge la moitié des frais. Sur l'autre moitié du trajet, nos deux tourtereaux devaient partager l'essence et la location. Mathilde ne paye donc au final qu'un quart de la somme totale, soit 15 euros. Et le gagnant est : TimBoB83000@aol.com

DITO

Casque Noir

Pour varier un peu les plaisirs, voici une devinette accessible au plus grand nombre :

• La monture est sans cavalier

Bonne chance et vive les pieds d'éléphant !

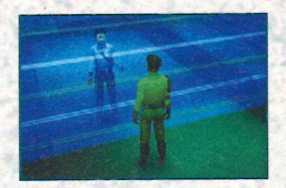
JOYSTICK SOLUCES 138
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Suzie Gorini,
Catherine Branchut, Aline Saussier
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 138
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE



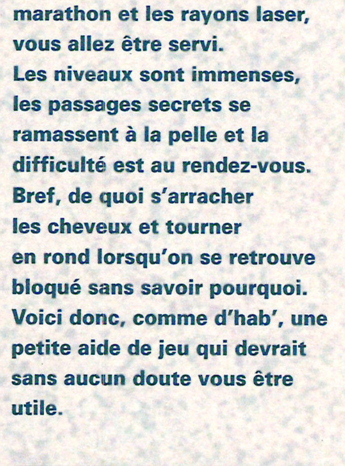


Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de juin. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse casque@joystick.fr et, si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.





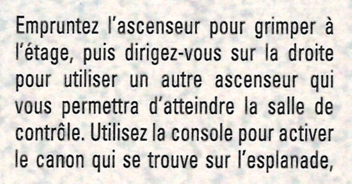
Jedi Knight II
Jedi Outcast



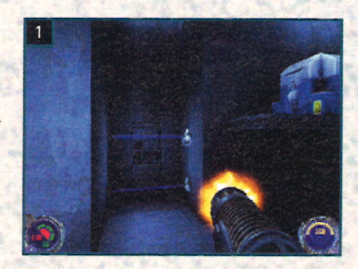
Si vous aimez les jeux marathon et les rayons laser, vous allez être servi. Les niveaux sont immenses, les passages secrets se ramassent à la pelle et la difficulté est au rendez-vous. Bref, de quoi s'arracher les cheveux et tourner en rond lorsqu'on se retrouve bloqué sans savoir pourquoi. Voici donc, comme d'hab', une petite aide de jeu qui devrait sans aucun doute vous être utile.

KEJIM POST

Commencez par aller sur la gauche et entrez dans la pièce. Tirez sur les rayons qui vous empêchent d'accéder aux items sur le mur, en prenant suffisamment de recul pour ne pas subir de dégâts (Photo 01). Ne les prenez pas tout de suite car vous pourrez en avoir besoin par la suite. Ressortez de la pièce et occupez-vous des gardes qui se trouvent près du vaisseau. Par souci d'économie et d'efficacité, visez toujours la tête de vos ennemis. Longez ensuite la corniche pour déboucher sur une esplanade sur laquelle vous devez faire le ménage (Photo 02). Lorsque vous avez éliminé tous les indésirables, essayez d'ouvrir la porte principale ; elle est verrouillée. Passez par la gauche pour accéder à une petite pièce où vous verrez une borne verte (Photo 03). Utilisez-la pour renforcer votre bouclier, puis passez par la porte et descendez le garde qui se trouve derrière.



Empruntez l'ascenseur pour grimper à l'étage, puis dirigez-vous sur la droite pour utiliser un autre ascenseur qui vous permettra d'atteindre la salle de contrôle. Utilisez la console pour activer le canon qui se trouve sur l'esplanade,



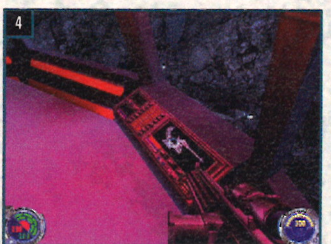
1



2



3



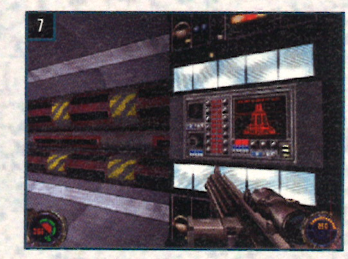
4



5



6



7


8


10


13

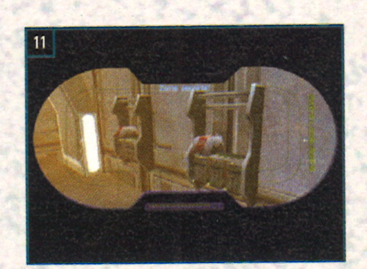

14

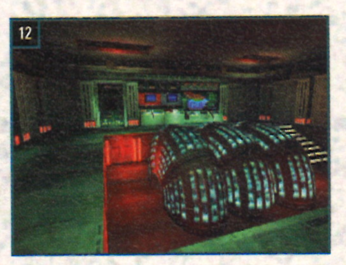
puis donnez rapidement un coup de main à votre partenaire **(Photo 04)**. Redescendez au premier niveau pour dégommer les soldats, puis entrez dans la pièce qui se trouve sur la droite pour récupérer quelques items. Utilisez maintenant le canon pour faire sauter la porte principale afin d'entrer dans le complexe **(Photo 05)**.

Lorsque vous arrivez en bas, ouvrez la porte, puis éliminez tous les gardes qui tenteront de vous barrer la route. Entrez ensuite dans l'entrepôt qui se trouve sur la droite, récupérez l'item sur les caisses, puis tirez sur le caisson qui est au centre pour vous créer un passage **(Photo 06)**. Fouillez bien cette partie pour récupérer les grenades qui sont derrière les autres caisses. Sautez dans le trou, actionnez le tableau qui se trouve au mur **(Photo 07)**, puis avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous arriviez à un autre ascenseur **(Photo 08)**.

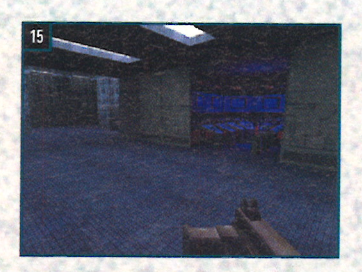
Une fois en haut, cassez la grille d'aération, puis éliminez le garde dans la salle de contrôle. Vous pouvez désormais ouvrir les portes grâce aux interrupteurs qui sont devant la baie vitrée **(Photo 09)**. Lorsque votre partenaire sera entré dans la salle, vous pourrez commencer à fouiller le complexe. Repassez par l'entrepôt et allez vers la porte du fond. Soyez prudent car maintenant vous allez rencontrer pas mal de résistance. Avancez tout droit pour arriver dans une grande salle dans laquelle vous trouverez un ascenseur sur votre droite. Ne le prenez pas maintenant et ouvrez la caisse qui se trouve sur votre gauche afin de récupérer des lunettes à infrarouge **(Photo 10)**. Utilisez maintenant l'ascenseur, puis servez-vous de vos lunettes pour vous diriger dans le noir. Allez sur la droite pour récupérer quelques items et découvrir dans la foulée une zone secrète **(Photo 11)**. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande pièce où vous attendent quelques amis **(Photo 12)**. Allez jusqu'à la console qui se trouve au fond pour récupérer votre premier code. Vous pourrez visualiser ce dernier à tout moment en utilisant la touche « tab » de votre PC. Dirigez-vous maintenant vers la grande passerelle et allez au centre de celle-ci **(Photo 13)**. Inutile d'entrer le code bleu pour le moment car il vous manque les deux autres.

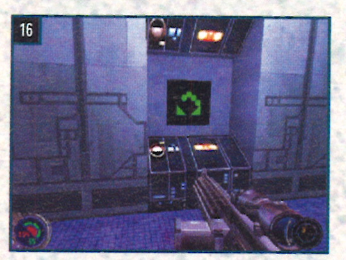



11


12


9

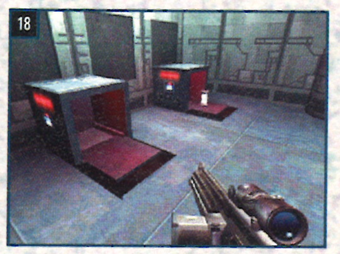

15


16


17

Dirigez-vous vers l'entrée verte mais détruisez d'abord les mitrailleuses qui sont au plafond. Entrez tout de suite dans le poste de garde pour récupérer des munitions et recharger votre bouclier **(Photo 14)**. Éliminez ensuite les gardes qui sont dans le couloir, puis entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre gauche. Approchez-vous de la console bleue, essayez de l'actionner pour faire venir votre partenaire et allez tout de suite lui porter secours **(Photo 15)**. Lorsque vous l'aurez sauvé, amenez-la à la console afin qu'elle puisse déverrouiller la porte de droite qui se trouve dans le couloir. Éliminez les gardes qui sont à l'intérieur, puis récupérez le code vert **(Photo 16)**.

Dirigez-vous maintenant vers la zone rouge et détruisez tout de suite les mitrailleuses qui sont au plafond. Entrez dans la pièce du garde pour récupérer quelques items, puis prenez les escaliers sur votre gauche. Éliminez les deux gardes, puis prenez l'ascenseur pour arriver dans une salle de contrôle. Actionnez la console, puis allez sur la corniche pour activer l'interrupteur qui vous permettra d'entrer les codes que vous avez récupérés **(Photo 17)**. Repassez dans la salle de contrôle où vous devrez affronter quelques gardes, puis continuez à fouiller cette partie du complexe. Vous arrivez dans une nouvelle salle dans laquelle vous trouvez deux caisses que vous devez ouvrir pour récupérer des doses de bacta biotech


18

(Photo 18). Utilisez ensuite la console, pour envoyer des messages radio. Allez dans la pièce suivante, pour trouver deux bornes qui vous permettront de recharger votre bouclier.

Dans la pièce suivante, une explosion se produira dès que vous ouvrirez la


19


20

porte **(Photo 19)**. Éliminez le garde qui se trouve tout de suite sur la gauche, puis celui qui est au fond de la passerelle. Avancez ensuite sur la passerelle et ne vous arrêtez pas. Descendez les escaliers pour arriver dans une pièce dans laquelle vous tomberez sur des robots. Lorsque vous les aurez éliminés, placez-vous derrière la vitre qui est au centre de cette pièce pour utiliser un ascenseur caché. Lorsque vous serez en haut, vous aurez deux robots à éliminer. Allez ensuite sur la droite pour marcher sur le toit de la passerelle **(Photo 20)**. Éliminez tous les gardes pour arriver dans la salle de contrôle où vous pourrez faire le plein d'items, puis allez chercher


21


22



le dernier code (Photo 21). Entrez maintenant les trois codes dans la console principale, puis actionnez les trois interrupteurs. Franchissez maintenant la seule issue possible pour sortir du niveau.

KEJIM BASE

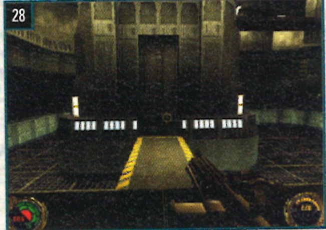
Dès que vous entrez, vous pouvez tirer sur les bombonnes pour éliminer quelques gardes sans difficulté. Allez dans les deux pièces qui sont derrière pour récupérer quelques items. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve au fond pour ouvrir la porte mais reculez tout de suite afin de ne pas trop vous exposer aux tirs ennemis. Continuez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez devant une console (Photo 22). Actionnez-la pour ouvrir un panneau qui se trouve derrière vous, puis tirez sur la vitre pour entrer dans la pièce. Appuyez sur les deux interrupteurs de la console pour faire bouger le mécanisme qui se trouve au centre de la pièce, puis éliminez tous les ennemis qui sont sur la droite. Revenez ensuite dans la pièce principale et tirez sur la vitre pour accéder au mécanisme (Photo 23). Marchez sur la petite corniche afin d'atteindre le bras, puis grimpez sur ce dernier. Lorsque vous serez en haut, longez la corniche jusqu'à ce que vous arriviez dans une zone secrète (Photo 24). Revenez ensuite au point de départ, avancez tout droit, puis sautez en direction des tuyaux sur votre gauche pour trouver une seconde zone secrète (Photo 25). Retournez sur la passerelle et allez ouvrir la porte derrière laquelle vous attendent quelques amis. Lorsque vous aurez fait place nette, longez la corniche sur la gauche et éliminez tous les soldats qui sont dans la salle de contrôle du fond.

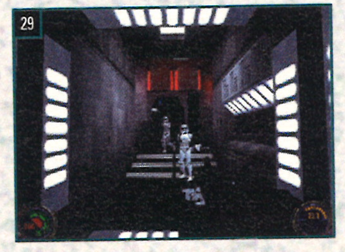




Approchez-vous ensuite de la salle et faites exploser la caisse de manière à activer la passerelle, ce qui vous permettra d'accéder à cette salle (Photo 26). Actionnez l'interrupteur et prenez l'ascenseur qui se trouve sur la gauche. Une fois en bas, allez tout au bout pour trouver une console que vous devrez activer pour faire apparaître des plates-formes (Photo 27). Revenez dans la salle principale afin d'accéder à la pièce 1où vous avez fait apparaître les plates-formes. Lorsque vous serez à l'intérieur, détruisez toutes les mitrailleuses et récupérez les items qui sont accessibles en utilisant les plates-formes. Retournez dans la salle précédente



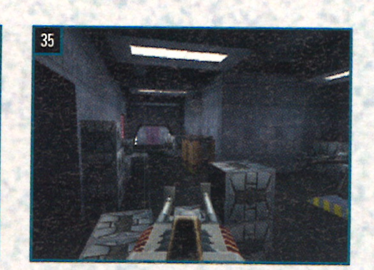


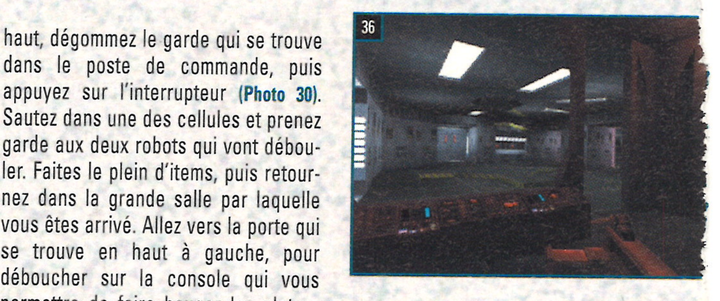





31

33


35


36

où se trouve le bassin et utilisez la passerelle pour atteindre la porte coulissante (Photo 28). Sautez dans le trou et empruntez le conduit pour arriver dans une grande salle. Allez vers la porte qui se trouve sur la droite et allumez tous les gardes qui vous attendent derrière (Photo 29). Allez ensuite sur la gauche pour trouver un garde sur lequel vous devrez récupérer une clé. Revenez en arrière et actionnez la console qui se trouve dans l'axe de la porte par laquelle vous êtes arrivé.

Dirigez-vous maintenant vers les cellules et allez tout au fond pour trouver un ascenseur. Lorsque vous serez en haut, dégommez le garde qui se trouve dans le poste de commande, puis appuyez sur l'interrupteur (Photo 30). Sautez dans une des cellules et prenez garde aux deux robots qui vont débouler. Faites le plein d'items, puis retournez dans la grande salle par laquelle vous êtes arrivé. Allez vers la porte qui se trouve en haut à gauche, pour déboucher sur la console qui vous permettra de faire bouger les plates-formes (Photo 31). À vous de voir si vous avez besoin d'items, sinon allez dans la salle de contrôle pour utiliser la console (Photo 32). Appuyez plusieurs fois sur l'interrupteur de gauche pour faire exploser les parois afin d'accéder à la borne qui se trouve derrière les parois vitrées. Passez ensuite dans la salle suivante, prenez garde aux mitrailleuses qui sont dans les murs, puis faites exploser la caisse qui se trouve au fond pour vous créer une ouverture (Photo 33). Allez dans le poste de garde pour actionner les deux interrupteurs, entrez dans la salle qui se trouve tout de suite en face et faites le ménage.

Allez ensuite vers la porte située tout au fond sur la gauche pour trouver une autre console qui vous permettra de faire à nouveau bouger les plates-formes (Photo 34). Détruisez les trois machines, faites demi-tour et prenez la petite porte qui se trouve au fond pour tomber sur une bande de gardes. Shootez-les et servez-vous des mitrailleuses pour faire sauter les caisses (Photo 35). Vous trouverez un interrupteur sur votre droite qui ouvrira un sas amenant dans la foulée quelques soldats. Retournez à la mitrailleuse pour les éliminer facilement. Entrez dans la pièce et allez vers la console où vous allez actionner les deux interrupteurs pour déclencher une

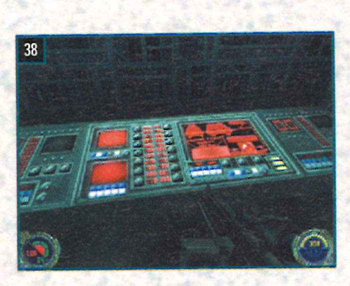

32


34


37

petite catastrophe **(Photo 36)**. Dès que vous verrez les rayons laser, planquez-vous sur la droite pour ne pas être touché, puis faites le tour en évitant les rayons pour passer dans la brèche qui se trouve dans la porte.

Descendez les escaliers et dirigez-vous vers la droite pour accéder à une pièce où vous verrez deux cadavres **(Photo 37)**. Prenez la clé sur le premier corps et ressortez rapidement pour ne pas perdre trop de points de vie. Accédez ensuite à la console qui se trouve derrière pour piloter un droïde **(Photo 38)**. Pilotez le droïde dans la salle où gisent les deux cadavres et prenez la petite ouverture sur la droite, pour arriver dans une autre salle dans laquelle vous devrez actionner un interrupteur qui se trouve en bas à gauche **(Photo 39)**. Vous venez d'arrêter les émanations toxiques et vous pouvez désormais entrer dans la pièce. Dirigez-vous vers la gauche pour entrer dans une salle remplie de cristaux et de gardes. Lorsque vous aurez éliminé ces derniers, rechargez votre bouclier et avancez dans la salle suivante pour sortir de ce niveau.













ARTUS MINE

Avancez jusqu'à arriver devant la mine et shootez les deux mitrailleuses qui se trouvent en haut du bâtiment **(Photo 40)**. Lorsque vous aurez détruit les deux mitrailleuses, entrez dans le bâtiment qui se trouve sur la gauche afin d'éteindre les deux projecteurs. Passez ensuite sous les tuyaux et longez la corniche, pour trouver un cadavre avec une nouvelle arme **(Photo 41)**.

Servez-vous ensuite des tuyaux pour atteindre les plates-formes du bâtiment principal. Prenez une des deux portes qui se trouvent en haut pour accéder à une salle de contrôle où vous aurez quelques gardes à vaporiser. Grimpez



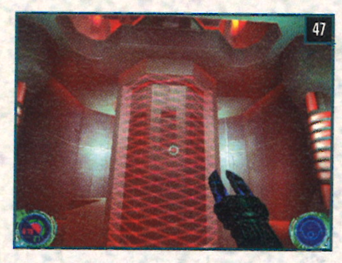
sur la passerelle pour récupérer la clé du garde impérial **(Photo 42)**. Avancez jusqu'à une autre salle où vous aurez pas mal de gardes à exterminer, récupérer une clé et prenez l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur en marche arrière pour découvrir une zone secrète lors de votre descente **(Photo 43)**. Vous pouvez commencer à shooter les gardes qui se trouvent en bas, à travers la lucarne, puis descendez et finissez le travail.

Prenez ensuite la porte qui se trouve tout au fond à gauche et préparez-vous à affronter les gardes qui descendront par l'ascenseur. Prenez l'ascenseur et allez sur la gauche pour accéder à une nouvelle salle de contrôle. Une fois à











l'intérieur, lorsque vous approcherez des rampes, deux panneaux se soulèveront derrière vous pour faire entrer pas mal de gardes. Lorsque vous aurez bien saisi le timing, vous pourrez facilement les éliminer avec des grenades.

Allez ensuite vers la porte qui se trouve en haut des rampes pour accéder à une espèce de gare où vous pourrez récupérer quelques items **(Photo 44)**.

Revenez dans la salle, prenez la passerelle métallique et avancez jusqu'à un point de sauvegarde. Allez jusqu'à la salle qui se trouve au bout, liquidez tous les gardes qui s'y trouvent, puis prenez la première porte que vous trouverez



sur votre droite. Vous verrez un vaisseau entrer et faire une manipulation étrange **(Photo 45)**. Ressortez de cette pièce, prenez l'une des deux portes situées au fond, puis allez sur la passerelle et regardez en bas. Vous verrez un tuyau sortir à intervalles réguliers. Sautez dessus pour atteindre la corniche qui se trouve en dessous **(Photo 46)**.

Entrez dans le tuyau dès que ce dernier se rétractera, puis détruisez le champ de force avec une grenade ou une mine **(Photo 47)**. Tirez ensuite sur la bobine et servez-vous du piston pour remonter à l'étage. Lorsque vous serez revenu dans la pièce, grimpez sur un portique pour sauter sur l'un des vaisseaux. Une fois votre balade commencée, vous pourrez sauter dans l'ouverture qui se trouve sur votre gauche **(Photo 48)**. Lorsque vous avancerez dans cette galerie, je vous conseille d'utiliser votre matraque pour liquider les petites bestioles qui tenteront de vous bouffer. Cette technique vous permettra d'être plus efficace et d'économiser vos munitions. Vous arriverez ensuite devant une foreuse que vous devrez mettre en marche pour vous créer un passage **(Photo 49)**. Shootez les gardes à travers les ouvertures, puis faites sauter la grille pour tomber sur un vaisseau. Allez ensuite sur la passerelle et prenez l'ascenseur pour descendre. Passez dans la pièce suivante où vous aurez quelques gardes à neutraliser et montez sur la presse pour atteindre la passerelle **(Photo 50)**. Prenez la porte qui se trouve au fond pour arriver dans un immense hangar. Dégommez les gardes et actionnez la console, pour déclencher une séquence vidéo **(Photo 51)**.

Retournez maintenant à l'espèce de gare que vous avez vue précédemment et prenez un wagon pour vous enfuir.









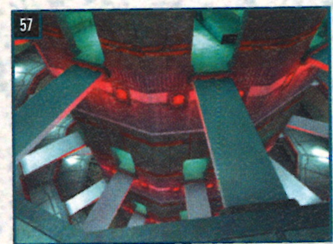


ARTUS MINE

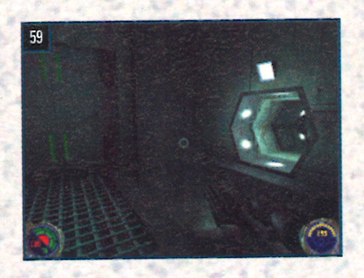
Liquidez les gardes et montez dans le poste de commande lorsque la poutrelle se sera effondrée pour appuyer sur la console **(Photo 52)**. Redescendez ensuite pour prendre la porte derrière laquelle vous attendent quelques amis. Soyez assez précis dans vos tirs car les soldats qui sont dans le bunker sont redoutables. Lorsque vous aurez éliminé celui qui est le plus à gauche, retournez-vous rapidement pour vous occuper des gardes qui arriveront derrière vous. Ensuite, actionnez la console qui se trouve au fond pour ouvrir la porte du rez-de-chaussée, puis franchissez celle-ci pour entrer dans un immense











silo **(Photo 53 et 54)**. Dirigez-vous vers la gauche et prenez la première porte que vous trouverez. Comme vous l'avez certainement compris, le but est d'atteindre le sommet de l'édifice. Soyez vigilant car vous rencontrerez pas mal d'ennemis et des robots au sommet **(Photo 55)**. Lorsque vous arriverez dans la salle de contrôle, actionnez les deux interrupteurs se trouvant sur les consoles, pour déclencher la ventilation et ouvrir les cellules **(Photo 56 et 57)**. Redescendez ensuite les escaliers et prenez la première porte sur votre droite. Attention à la mitrailleuse, faites le plein d'items dans la salle qui se trouve derrière, puis parlez au prisonnier avant d'entrer dans le hangar **(Photo 58)**. Prenez ensuite l'ascenseur pour atteindre la passerelle,



puis dégommez les gardes qui vous attendent derrière la porte. Lorsque vous arriverez sur la petite passerelle, tirez sur la bouche d'aération et entrez à l'intérieur **(Photo 59)**. Poursuivez votre chemin jusqu'à être obligé de tomber dans le silo. Votre chute sera freinée par l'énorme ventilateur qui se trouve en bas. Passez ensuite par l'ouverture, prenez à droite puis la première à gauche. Munissez-vous de votre matraque car vous allez rencontrer une multitude de bestioles. Vous allez de nouveau vous retrouver dans la mine. N'ayez aucune crainte, ça ressemble à un labyrinthe mais ce n'en est pas un. Vous finirez par arriver dans un petit hangar où vos ennemis se sont fait bouffer par les bestioles. Passez maintenant la porte et prenez le premier sas sur votre gauche pour actionner un interrupteur.

Prenez ensuite l'autre porte où vous attendent encore des gardes et rechargez votre bouclier au fond de cette salle. Passez alors par le sas qui se trouve

sur la gauche et éliminez tous les gardes qui sont dans l'escalier. Revenez capturer le commandant de la base pour l'obliger à vous ouvrir les portes du hangar principal et actionnez l'interrupteur avant de sortir de cette pièce. Lorsque ce dernier vous ouvrira la porte qui se trouve en haut des escaliers, éliminez rapidement les bestioles afin qu'il ne se fasse pas bouffer (Photo 60).

Lorsque le commandant vous ouvrira la deuxième porte, vous pourrez l'abattre sans souci, ainsi que ses sbires qui débarqueront par la porte de droite. Lorsque vous arriverez dans une salle remplie de combinaisons (Photo 61), rechargez votre bouclier, puis tirez sur la grille qui se trouve au fond pour vous créer une ouverture. Dirigez-vous ensuite vers la droite pour sortir du niveau.



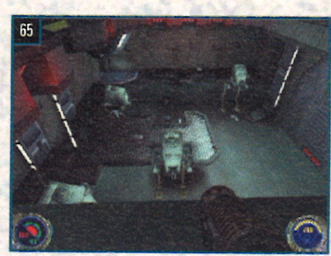
ARTUS TOPSIDE

Allez tout de suite dans le poste de contrôle qui se trouve sur la droite et éliminez les deux gardes, pour appuyer sur l'interrupteur qui se trouve sur la console. Ressortez tout de suite et prenez le monte-charge. Lorsque vous arriverez en haut, emparez-vous tout de suite du canon (Photo 62) pour détruire le robot qui se trouve en bas, puis éliminez rapidement le maximum de gardes avant de shooter l'autre robot qui va arriver. Ne gâchez pas toutes vos munitions sur le canon. Lorsque les prisonniers seront hors de danger, redescendez et éliminez tous les gardes qui sont dans le canyon. Lorsque vous approcherez de la grande porte, un autre robot fera son apparition. Attirez-le vers le début du niveau et shootez-le avec le canon. Retournez à la grande porte pour passer par le sas qui se trouve sur la droite (Photo 63). Prenez ensuite l'ascenseur et éliminez les gardes qui se trouvent sur la corniche. Allez sur la droite lorsque vous sortez par la porte, pour trouver une zone secrète en tirant sur la grille d'aération (Photo 64). Marchez ensuite sur les passerelles métalliques en prenant garde de ne pas vous faire électrocuter, puis entrez dans le bâtiment qui se trouve au bout. Vous arriverez ensuite dans un immense hangar où sont entreposés des robots. Attention à la mine qui se trouve dans la petite pièce. Éliminez tous les ennemis qui sont en bas, avant de descendre (Photo 65).

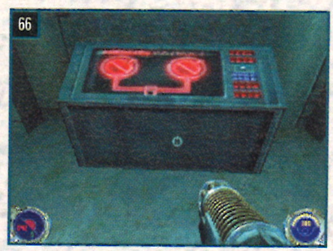
Une fois en bas, vous aurez deux portes à passer pour atteindre une console

















68

Je vous amène une prisonnière, Maître Desann !



qui vous permettra de désactiver les défenses aériennes (Photo 66). Remontez et servez-vous d'un canon pour détruire les batteries anti-aériennes (Photo 67). Revenez dans le bâtiment et passez par la porte qui se trouve au fond. Prenez garde aux mines, et lorsque vous serez à l'extérieur, vous aurez droit à une petite surprise en la personne de Desann (Photo 68 et 69). Vous aurez beau faire tout ce que vous voudrez, vous ne pourrez pas vaincre ce lézard visqueux. Calez-vous bien dans votre fauteuil, pour assister à une petite scène cinématique.

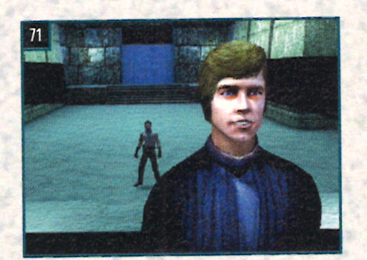
YAVIN TEMPLE

Allez au fond du hangar pour prendre l'ascenseur. Lorsque vous serez au premier niveau, faites un petit tour pour voir l'entraînement des Jedi (Photo 70). Montez ensuite tout en haut pour rencontrer Luke Skywalker (Photo 71). Redescendez avec les ascenseurs et allez sur la droite, pour trouver un sas qui vous conduira à l'extérieur. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez un trou dans lequel vous devrez vous engouffrer (Photo 72).

YAVIN TRIAL

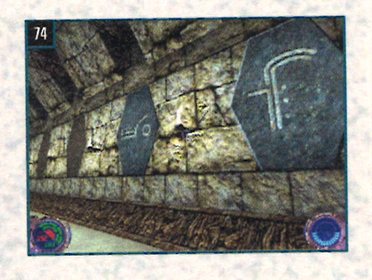
Prenez le sas de droite et récupérez le premier cube de force qui vous servira à repousser un ennemi ou un objet (Photo 73). Lorsque vous arriverez dans la pièce suivante, repoussez les panneaux qui sont sur les murs, afin de placer dans le

70



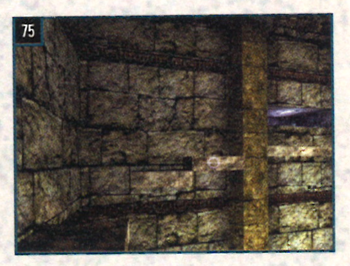






bon ordre, les dalles qui se trouvent au sol (Photo 74). Récupérez le deuxième cube et, lorsque vous arriverez dans la salle suivante, tirez les marches qui sont enfoncées dans le mur avec votre nouveau pouvoir. Lorsque vous arriverez sur la corniche qui se trouve tout en haut, tirez les marches qui se trouvent en face pour accéder à une zone secrète (Photo 75). Une fois revenu dans la pièce du départ, vous allez récupérer un pouvoir qui vous permettra d'aller plus vite. Laissez-vous tomber dans la brèche et, une fois en bas, montez sur le petit interrupteur qui se trouve sur la droite pour ouvrir le sas.

Placez-vous maintenant sur la dalle pour ouvrir tous les sas. Utilisez ensuite le pouvoir de vitesse pour atteindre la pièce qui se trouve au fond avant que les sas ne se referment (Photo 76). Continuez votre progression pour récupérer un autre pouvoir qui vous permettra de faire des bonds de géant. Lorsque vous reviendrez dans la salle de départ, servez-vous de ce nouveau pouvoir pour atteindre la corniche où se trouvent deux sas (Photo 77). Vous arriverez





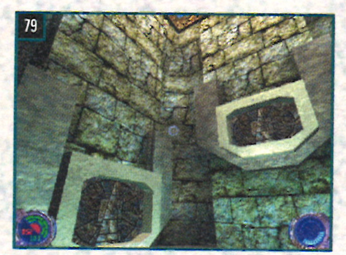


ensuite dans une nouvelle salle dans laquelle vous verrez des têtes sur la gauche que vous devrez actionner pour remplir la salle. Revenez à l'entrée de la salle pour ouvrir la grille qui se trouve au fond, puis faites le plus vite possible avant que la grille ne se referme **(Photo 78)**. Descendez ensuite les escaliers et faites sauter la paroi sur la droite. Avancez jusqu'à une nouvelle salle remplie d'eau. Commencez par faire descendre les trois socles et sautez sur le premier qui se trouve sur la gauche. Montez sur le petit rebord pour atteindre le deuxième socle et faites de même pour le troisième afin d'atteindre la corniche qui se trouve tout en haut **(Photo 79)**.

Vous arriverez ensuite dans un long couloir au bout duquel se trouve une dalle. Lorsque vous marchez sur celle-ci, une plate-forme, se déplace à l'autre bout. Placez-vous derrière le socle, activez le pouvoir de rapidité, foncez pour atteindre la plate-forme puis sautez rapidement dans l'ouverture qui se trouve de l'autre côté de la pièce.







Lorsque vous arriverez à l'extérieur, faites descendre la colonne en repoussant les boutons **(Photo 80)**.

Pour récupérer le sabre laser, montez sur la plate-forme qui se trouve au fond afin de faire monter la cage et activez la vitesse, puis, lorsque vous serez près de la cage, attirez le sabre avec votre pouvoir **(Photo 81)**. Pour ouvrir le sas qui se trouve sur la droite, lancez votre sabre laser sur les cordes qui retiennent les blocs de pierre, avec le bouton droit de votre souris **(Photo 82)**. Mettez ensuite un coup de sabre dans la porte suivante pour retrouver de nouveau Luke Skywalker.







NS STREETS

Vous arriverez à une base inconnue dans laquelle vous devrez retrouver le gangster Reelo Baruk. Prenez le sas qui se trouve au fond à gauche et laissez votre sabre aux deux guignols à l'entrée **(Photo 83)**. Allez ensuite voir le barman pour discuter un peu avec lui, avant de déclencher les hostilités. N'hésitez pas à utiliser vos armes de base pour combattre vos ennemis. Lorsque vous aurez fait le ménage, allez dans la pièce du rez-de-chaussée et poussez l'armoire du centre pour trouver une zone secrète **(Photo 84)**. Montez ensuite à l'étage, pour actionner un interrupteur qui réouvrira le bar **(Photo 85)**. Redescendez parler



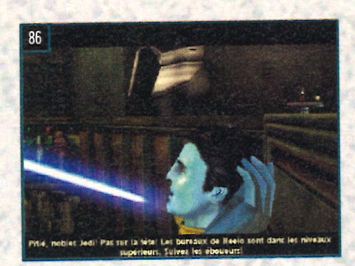
au barman pour lui soutirer des informations **(Photo 86)**. Allez dans le recoin où se trouvent la table et les chaises le plus à droite et appuyez sur le mur de gauche pour découvrir une zone secrète **(Photo 87)**. Prenez ensuite le sas qui se trouve sur la passerelle du haut pour sortir du bar et recevoir de nouvelles instructions. Lorsque vous serez sur la passerelle à l'extérieur, allez vers la gauche et essayez de liquider les deux snipers qui sont planqués dans le bâtiment d'en face où vous devrez entrer.

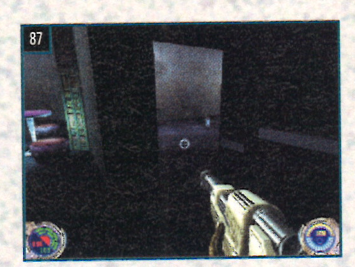
Lorsque vous serez à l'intérieur, appuyez sur l'interrupteur pour faire descendre l'ascenseur et éliminez les





deux ennemis. Balancez une grenade dans les ouvertures avant de monter car d'autres énergumènes vous attendent à l'étage. Sortez à l'extérieur, puis sautez sur la terrasse de l'autre immeuble. Ne prenez pas le sas qui se trouve sur la gauche mais plutôt les rampes de manière à éliminer tous vos ennemis, puis redescendez dans le bâtiment pour

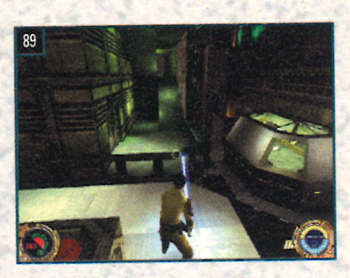






shooter tranquillement les deux vermines qui vous attendent près des caisses **(Photo 88)**. Prenez ensuite l'ascenseur pour descendre et sautez au-dessus de la passerelle lorsque celle-ci explosera. Faites le tour de la passerelle pour éliminer vos ennemis, puis retournez sur les rampes en hauteur de manière à pouvoir sauter sur le bâtiment qui est au centre **(Photo 89)**. Cassez la verrière pour entrer, récupérez les items et appuyez sur l'interrupteur pour faire apparaître une passerelle qui vous permettra d'atteindre l'autre bâtiment **(Photo 90)**.

Entrez dans la petite pièce qui se trouve au bout et placez-vous près de la paroi vitrée pour faire descendre l'ascenseur



(Photo 91). Placez-vous derrière les caisses, poussez-en une pour faire descendre l'ascenseur, montez dans ce dernier et repoussez-la afin de pouvoir monter. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve au-dessus, pour faire apparaître une rampe et continuez sur les rampes, mais prenez garde aux ennemis qui vous shootent de loin. Si vous continuez sur cette corniche en vous dirigeant vers le début du niveau, vous pourrez, en quelques sauts, atteindre une zone secrète qui se trouve plus bas **(Photo 92)**. Il faut vraiment en avoir envie car, après, vous devrez refaire entièrement le chemin. Lorsque vous arriverez











au-dessus des verrières, cassez-en une pour sauter dans la pièce qui se trouve en dessous. Lorsque vous aurez éliminé les ennemis dans cette pièce, essayez d'en exterminer le maximum à l'extérieur en tirant à travers les fenêtres.

Prenez ensuite l'ascenseur, puis shootez tous les ennemis, en particulier celui qui se trouve sur le vaisseau flottant. Redescendez ensuite dans la pièce d'où vous venez et sautez à travers l'une des fenêtres et pour vous rapprocher du vaisseau où vous avez shooté le renégat **(Photo 93)**. Sautez sur le vaisseau, puis sur la corniche, et prenez l'ascenseur pour atteindre la passerelle qui se trouve au-dessus. Tirez sur les explosifs avant de traverser celle-ci **(Photo 94)**. Vous arriverez ensuite devant un bassin où il est fortement déconseillé de tremper ses pieds **(Photo 95)**. Vous verrez un baril sur la gauche sur lequel vous pourrez tirer afin d'entrer dans la pièce pour récupérer un item **(Photo 96)**. Sautez au-dessus et actionnez l'interrupteur qui se trouve derrière le droïde **(Photo 97)**. Vous pouvez aussi vous servir de la passerelle, pour atteindre la corniche qui se trouve en face et trouver une nouvelle zone secrète.

Revenez ensuite à côté du droïde et sautez sur le bras articulé **(Photo 98)**. Attirez l'autre pour pouvoir sauter dessus puis sautez sur la benne, qui se trouve en contrebas. Faites une sauvegarde rapide. Essayez de sauter dans l'ouverture qui se trouve sur la paroi pour trouver une nouvelle zone secrète **(Photo 99)**. Faites en sorte d'avoir suffisamment de pouvoir lorsque vous reviendrez sur la benne, pour actionner les interrupteurs devant lesquels vous vous arrêterez. Vous n'aurez plus ensuite qu'à vous laisser porter jusqu'au niveau suivant.





NS HIDEOUT

Lorsque vous arriverez sur le tapis roulant, sautez sur les tuyaux qui se trouvent un peu plus haut, puis sur la paroi corniche qui se trouve au-dessus pour trouver votre première zone secrète **(Photo 100)**. Lorsque vous entrerez dans le hangar, allez vers la droite et prenez la première porte que vous trouverez. Lorsque vous arriverez dans la pièce, tirez sur la caisse qui se trouve sur la gauche pour faire exploser la paroi **(Photo 101)**. Vous trouverez quelques

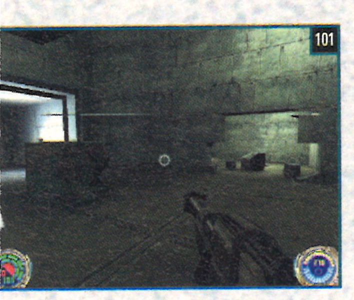







100

items et une zone secrète. Dans la même pièce, vous verrez des caisses derrière lesquelles vous devrez sauter, pour trouver une nouvelle zone secrète que vous découvrirez en appuyant sur le mur **(Photo 102)**. Dégommez les trois ennemis, allez au bout du couloir et prenez la porte sur la gauche. Sautez sur les caisses et appuyez sur l'interrupteur pour faire descendre la paroi vitrée. Allez vers la droite et tirez la caisse pour trouver un petit passage **(Photo 103)**. Prenez-le et allez jusqu'au bout pour trouver un chariot que vous ne pourrez pas bouger **(Photo 104)**. Juste au-dessus de ce chariot se trouve une petite cavité dans laquelle vous devrez sauter pour trouver une zone secrète **(Photo 105)**. Rappelez-vous de cet endroit car vous devrez y retourner par la suite. Revenez maintenant dans la grande salle. Vous pouvez shooter les ennemis qui se baladent sur la passerelle, puis allez vers le broyeur ayant le seul accès de libre **(Photo 106)**. Traversez le broyeur sans vous faire aplatir, puis avancez jusqu'à une salle géante remplie de cubes sur lesquels vous devrez sauter pour atteindre l'ouverture qui se trouve de l'autre côté **(Photo 107)**. Vous devrez faire tomber la caisse pour atteindre la corniche lorsque vous serez en dessous. Avancez dans le couloir pour vous retrouver sur la passerelle où patrouille le garde et continuez jusqu'à ce que vous arriviez à un wagon que vous devrez tirer. Maintenant, retournez dans la grande salle où se trouvent les broyeurs et déplacez le wagon qui était bloqué dans la galerie pour créer un nouveau passage **(Photo 108)**. Évitez de trop marcher sur le tapis roulant afin de ne pas perdre de points de vie inutilement. Dégommez le garde dans le poste de contrôle, puis servez-vous de la force pour appuyer sur l'interrupteur afin d'ouvrir le sas **(Photo 109)**.


101

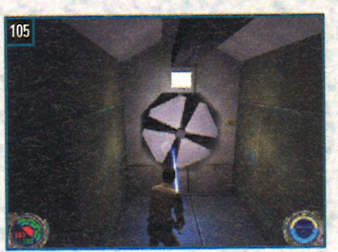

102


103

Avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous voyiez une petite grille d'aération sur la droite dans laquelle vous allez tirer **(Photo 110)**. Entrez dans le conduit et allez jusqu'au bout pour voir une caisse en contrebas que vous devez faire exploser pour créer un passage. Ressortez du conduit, allez tout de suite sur votre gauche et laissez-vous tomber dans la pièce. Ouvrez le sas avec votre sabre laser, puis allez deux fois sur votre gauche. Vous entrez dans une nouvelle zone **(Photo 111)**. Récupérez une tête chercheuse dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite, puis

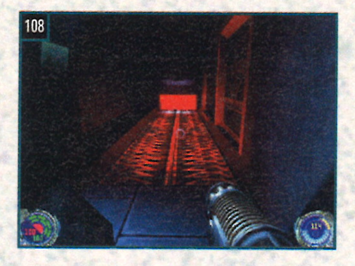



104


105


106

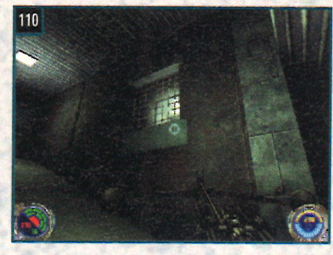






avancez jusqu'à ce que vous trouviez Lando (Photo 112). Revenez maintenant au niveau de la bouche d'aération que vous avez cassée tout à l'heure et avancez jusqu'à ce que vous reveniez dans la salle des broyeurs, mais cette fois-ci, vous serez sur les passerelles. Vous

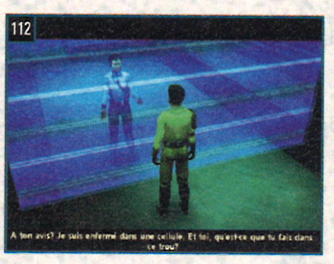




devrez maintenant aller dans la petite pièce qui se trouve tout au fond à droite (Photo 113). Placez-vous devant la caméra afin que celle-ci vous demande le mot de passe et prenez le sas qui se trouve sur la droite.

Vous arriverez ensuite par un ascenseur devant une grille que vous pourrez exploser grâce à votre sabre laser. Lorsque l'ascenseur descend, vous avez une zone secrète qui se découvre en haut sur la gauche (Photo 114). Vous aurez ensuite une multitude de mitrailleuses à neutraliser ainsi que des gardes planqués derrière des meurtrières, avant d'arriver à un autre sas que vous devrez ouvrir grâce à la force (Photo 115).



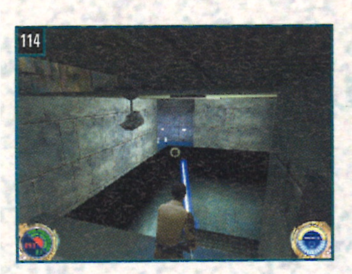
Vous parviendrez ensuite dans une immense salle dans laquelle vous devrez affronter des mitrailleuses et quelques gardes avant d'accéder au bureau, de Reelo Baruk (Photo 116 et 117). Une fois dans le bureau, actionnez l'interrupteur qui se trouve sous le bureau, puis retournez-vous pour accéder à une nouvelle zone secrète. Appuyez ensuite sur la console pour libérer Lando et rejoignez ce dernier en vous plaçant au centre de la salle ou en prenant le toboggan qui se trouve dans la zone secrète.

Lorsque vous descendrez ensuite les escaliers, dégommez le garde qui se trouve derrière les marches, puis utilisez la force sur l'interrupteur pour trouver une zone secrète (Photo 118). Allez retrouver Lando et suivez-le pour passer au niveau suivant.

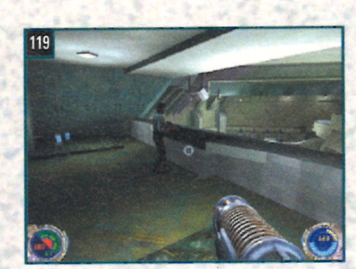
NS STARPAD

Avancez avec Lando jusqu'au poste de contrôle pour recevoir de nouvelles instructions (Photo 119). Prenez ensuite le petit ascenseur qui se trouve sur la droite pour descendre et, une fois à l'extérieur, allez vers la porte qui se trouve de l'autre côté de la passerelle que vous ouvrirez avec votre sabre laser. Vous entrerez de nouveau dans la pièce que vous aviez franchie en arrivant dans ce niveau. Empruntez le sas de droite. Prenez garde aux énergumènes qui vous attendent à l'autre bout du couloir et ne tombez pas dans le vide (Photo 120).







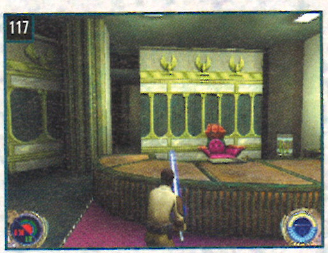


Entrez dans la pièce qui se trouve à l'autre bout et utilisez vos lunettes à infrarouge pour vous diriger. Lorsque vous ressortirez, vous devrez être très prudent car quelques ennemis montent la garde dans ce périmètre. Avancez ensuite sur la passerelle pour recevoir un message de Lando. Vous allez devoir neutraliser des mitrailleuses qui s'avèrent assez redoutables **(Photo 121)**.

Allez au fond et passez par la pièce de droite où vous attend un petit comité d'accueil. Vous arriverez sur une petite plate-forme qui vous permettra d'avoir un meilleur angle d'attaque pour détruire les mitrailleuses **(Photo 122)**. Sautez ensuite sur la corniche où sont placées les mitrailleuses pour entrer dans la pièce qui se trouve derrière. Faites le ménage, puis empruntez le long couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle de contrôle où vous trouverez un interrupteur qui vous permettra d'ouvrir les portes du hangar **(Photo 123)**. Montez ensuite sur la console, brisez la vitre qui se trouve juste au-dessus, puis faites un saut pour grimper sur la poutre centrale **(Photo 124)**. Cette manip', n'est pas des plus faciles, mais elle est néanmoins jouable. Sortez de la pièce et prenez le sas de gauche.



Lorsque vous descendrez la rampe qui se trouve à l'extérieur, regardez en haut sur votre droite pour voir une espèce de rampe. Sautez sur celle-ci, puis dans l'ouverture qui se trouve en haut à gauche pour trouver votre deuxième zone secrète **(Photo 125)** et arriver devant un immense réservoir **(Photo 126)**. Faites-en le tour pour récupérer des munitions, puis montez sur celui-ci pour découvrir une zone secrète **(Photo 127)**. Lorsque vous serez sur le réservoir, vous verrez aussi des tuyaux rouge et bleu. Mémorisez cet emplacement car vous devrez y revenir dans peu de temps.



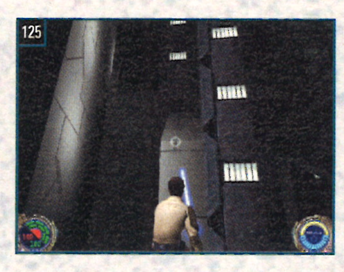






Prenez la corniche qui se trouve sur la gauche et longez-la jusqu'à ce que vous arriviez au vaisseau de Lando **(Photo 128)**. Comme d'habitude, les choses ne se passent pas super bien et vous allez devoir repousser quelques ennemis qui tenteront de vous empêcher de partir. Lorsque le danger sera écarté, vous devrez trouver des codes afin de pouvoir faire le plein de carburant. Vous verrez une caisse sur la droite du vaisseau que vous devrez pousser pour voir une grille au sol. Cassez-la, sautez dans le trou et avancez dans le conduit


122


125


127


128

pour arriver dans une autre zone. Éliminez vos opposants et actionnez les cinq interrupteurs que vous trouverez. Revenez dans le hangar et allez à l'opposé pour trouver une autre grille. Procédez de la même manière que dans la zone précédente en actionnant les cinq interrupteurs (Photo 129).

Maintenant que vous avez ouvert le toit, vous devez amener le carburant. Retournez sur le réservoir, allez vers les conduits bleu et rouge et entrez les deux codes (Photo 130). Retournez au vaisseau et allez dans le cockpit. Il vous faut résoudre un dernier détail pour partir car une petite poche de résistance vous barre la route. Prenez les commandes de la mitrailleuse, en appuyant sur l'interrupteur qui se trouve sur la gauche, et nettoyez la place pour passer au niveau suivant (Photo 131).

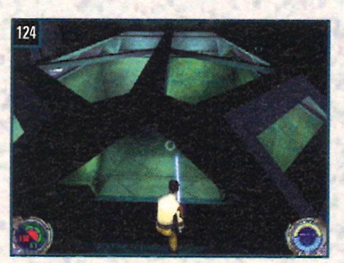


BESPIN UNDERCITY

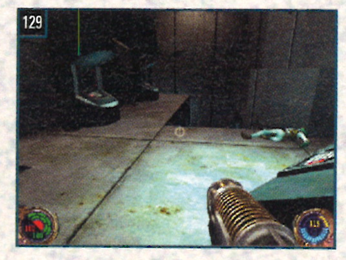
Vous arriverez sur une passerelle au-dessus du vide. Commencez par casser une grille, mais ne restez pas devant. Lorsque vous verrez l'ascenseur en bas, entrez dans le bâtiment. Lorsque vous arriverez en haut, vous devrez vous occuper de quelques ennemis, puis vous trouverez votre première zone secrète dans la petite ouverture qui se trouve au-dessus de l'ascenseur (Photo 132). Montez sur l'un des petits piliers de l'ascenseur puis, lorsque l'ascenseur s'arrêtera, sautez dans l'ouverture.

Prenez la seule porte qui se trouve à cet étage, puis avancez jusqu'à une grande salle de contrôle dans laquelle se trouve un technicien (Photo 133). Placez-vous devant le sas vitré derrière lequel apparaissent des flammes puis, à l'aide de la force, persuadez le technicien d'ouvrir la porte. Traversez rapidement la pièce pour arriver à un ascenseur que vous devrez activer avec l'interrupteur qui se trouve sur la paroi de droite. Vous allez arriver dans un immense silo et, comme vous pouvez vous en douter, vous devrez arriver au sommet (Photo 134). Le seul moyen de monter est d'attendre l'arrivée d'un petit ascenseur qui déclenchera une espèce de tapis sur lequel vous pourrez marcher (Photo 135). Vous devrez néanmoins ne pas traîner car vous avez un temps limité. Servez-vous ensuite des petits ascenseurs, pour grimper étage par étage.


123


124

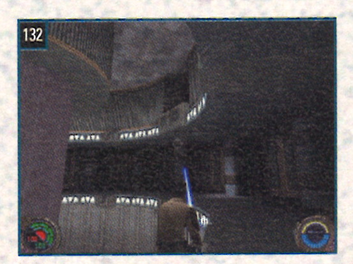

126

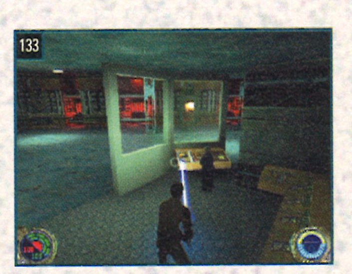

129

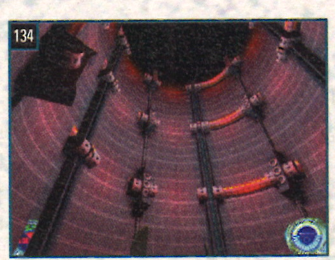


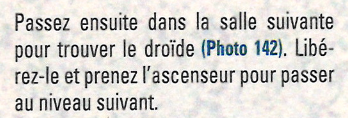


Lorsque vous arriverez au sommet, vous devrez prendre la porte qui se trouve sur la gauche afin de trouver un nouvel ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur qui est sur le mur et laissez monter l'ascenseur sans vous, de manière à trouver une zone secrète **(Photo 136)**.
Vous arriverez ensuite dans une grande salle remplie de conduits d'aération. Cassez la grille qui se trouve sur la gauche pour être aspiré dans un nouveau silo **(Photo 137)**. Utilisez les courants ascendants pour atteindre le sommet où vous allez faire la rencontre d'un mauvais Jedi **(Photo 138)**. C'est votre premier combat au sabre contre un Jedi. Ne vous prenez pas trop la tête et balancez-lui votre sabre lorsque ce dernier baissera sa garde **(Photo 139)**. Lorsque vous l'aurez éliminé, d'autres ennemis arriveront par le sas qui se trouve à l'opposé. Décimez-les et avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où vous allez affronter un autre Jedi **(Photo 140)**. Lorsque vous l'aurez coupé en rondelles, regardez sous les escaliers pour trouver la dernière zone secrète **(Photo 141)**.





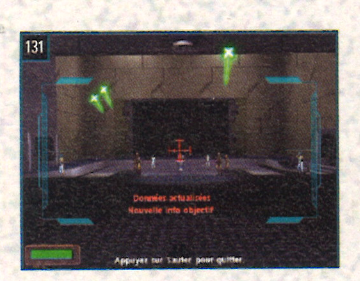



Passez ensuite dans la salle suivante pour trouver le droïde **(Photo 142)**. Libérez-le et prenez l'ascenseur pour passer au niveau suivant.

BESPIN STREETS

Dès votre arrivée, montez sur la corniche de droite et dégommez le garde qui se trouve dans la salle de contrôle. Vous allez récupérer une nouvelle arme. Allez vers la console et appuyez sur l'interrupteur, pour faire monter le droïde. Lorsque ce dernier commencera à s'occuper de la serrure, placez-vous près de lui de manière à l'empêcher d'avancer lorsque la porte s'ouvrira car sinon ce dernier n'attein-



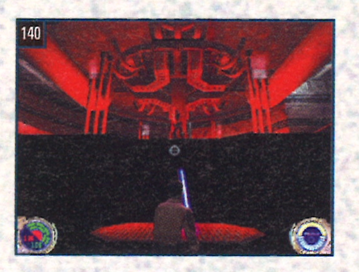










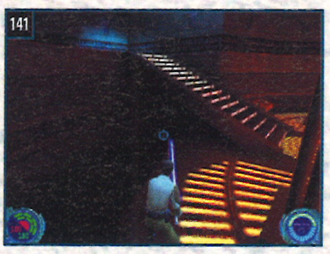


dra pas le bout du couloir. Commencez par shooter les mines, puis occupez-vous rapidement des ennemis qui sont sur la corniche de droite. Lorsque vous arriverez dans la salle où sont entreposés des vaisseaux, éliminez vos ennemis et suivez le droïde pour trouver une zone secrète **(Photo 143)**.

Passez dans la salle suivante et allez vers la gauche, pour éliminer les gardes qui sont dans la salle de contrôle et récupérer les items pour votre bouclier. Sortez de cette salle pour vous retrouver à l'air libre et affronter un nouveau Jedi **(Photo 144)**. Vous ne pourrez passer la porte que lorsque vous l'aurez trucidé. Une fois de l'autre côté, vous allez trouver du renfort, mais ne comptez pas sur eux pour vous protéger. Lorsque vous sortirez, essayez de sniper le plus d'ennemis possible. Allez vers la gauche et shootez un maximum d'ennemis pour récupérer d'autres hommes **(Photo 145)**.

Continuez d'avancer prudemment jusqu'à ce que vous arriviez devant un hangar **(Photo 146)**. Prenez l'ascenseur qui se trouve au fond pour accéder à la corniche. Allez vers la gauche jusqu'à un petit renfoncement et sautez au-dessus pour trouver une zone secrète **(Photo 147)**. Avancez sur la corniche jusqu'à ce que vous trouviez une porte derrière laquelle vous attendent quelques ennemis.

Dans la pièce de gauche, vous trouverez une borne qui vous permettra de recharger votre bouclier. Continuez d'avancer et libérez deux autres camarades **(Photo 148)**. Avancez jusqu'à une petite salle de contrôle où vous devrez appuyer sur un interrupteur situé sur le mur qui vous ouvrira un grand portail à l'extérieur **(Photo 149)**.









Vous allez cette fois-ci tomber sur deux Jedi **(Photo 150)**. Lorsque vous les aurez exterminés, prenez l'ascenseur qui se trouve sur la droite, pour atteindre la corniche qui se trouve au-dessus. Avancez doucement sur le pont et regardez sur les côtés afin de découvrir des mines que vous devrez exploser.

Avancez jusqu'à une impasse et vous serez obligé de sauter dans un petit bassin qui se trouve en contrebas mais, rassurez-vous, vous ne perdrez aucun point de vie. Avancez jusqu'à une porte et, si vous montez sur la corniche, vous verrez une petite zone secrète en



contrebas (Photo 151). Juste derrière la porte, vous tomberez sur de vieilles connaissances (Photo 152).

Avancez pour trouver un ascenseur et prenez le blaster à répétition car vous aurez pas mal d'ennemis qui vous attendent en haut. Vous devrez absolument récupérer la clé de sécurité des impériaux, mais vous devrez d'abord éliminer un Jedi assez coriace (Photo 153). Lorsque vous serez en possession de la clé, vous pourrez ouvrir la porte pour passer au niveau suivant.



BESPIN PLATFORM

Un Jedi va vous tomber dessus dès votre arrivée. Lorsque vous l'aurez éliminé, allez vers la porte qui se trouve au fond et derrière laquelle vous attendent pas mal d'ennemis. Vous aurez aussi des mines à côté desquelles vous verrez un interrupteur que vous ne pourrez pas actionner pour le moment car il vous manque une clé. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce où vous allez retrouver deux robots (Photo 154). Allez sous les esca-















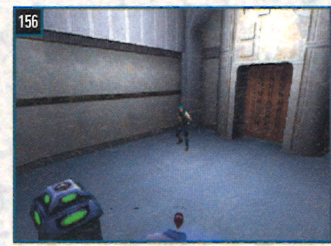


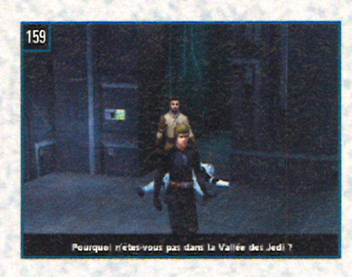
liers pour trouver une zone secrète, puis dégommez l'officier qui se trouve dans la salle de contrôle pour récupérer sa clé. Allez ensuite vers l'ascenseur mais tirez sur les mines qui sont en haut avant d'utiliser ce dernier.

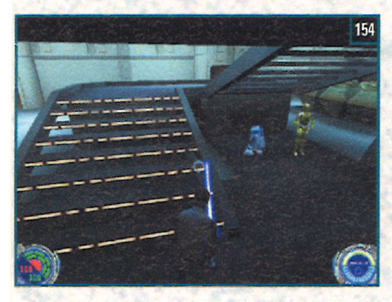
Lorsque vous arriverez en haut, vous aurez droit à un petit comité d'accueil, puis à un robot volant un peu plus loin. Ouvrez la porte grâce à la clé que vous avez récupérée sur l'officier et affrontez le Jedi qui se trouve derrière. Entrez dans la salle de contrôle et actionnez l'interrupteur qui se trouve sur la console du fond. Redescendez pour affronter quelques gardes, puis récupérez la clé de sécurité sur le cadavre de

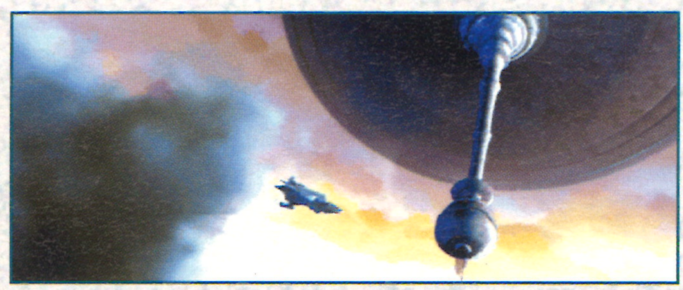












l'officier pour ouvrir les deux portes devant lesquelles vous étiez passé lorsque vous êtes arrivé dans ce niveau **(Photo 155)**. Prenez garde au Jedi qui vous attend dans la pièce où se trouve la borne qui recharge les boucliers **(Photo 156)**.

Lorsque vous l'aurez exterminé, allez vers la dernière porte que vous avez ouverte dans la salle de contrôle, pour retrouver une vielle connaissance **(Photo 157)**. Préparez-vous à effectuer votre plus dur combat. Utilisez de temps à autre la force pour la pousser. Avec un peu de chance, vous pouvez la pousser dans le vide.

CAIRN BAY

Vous allez arriver dans un hangar où se trouvent pas mal d'ennemis **(Photo 158)**. Dirigez-vous tout de suite sur la droite afin de ne pas avoir à subir trop d'attaques en même temps et nettoyez



entièrement la zone. Ne sortez pas à l'extérieur et prenez la seule porte qui vous conduira à Skywalker **(Photo 159)**. Après votre discussion, vous aurez des ennemis à affronter dont quelques Jedi **(Photo 160)**. Attention, Luke n'est pas invincible et vous devrez lui donner un coup de main.

Lorsque Luke aura disparu, prenez la porte qui se trouve au fond pour emprunter un long corridor. Vous arriverez dans une salle de contrôle où vous devrez éliminer les gardes et actionner les interrupteurs qui se trouvent sur les consoles **(Photo 161)**. En actionnant l'interrupteur placé près de la vitre, vous



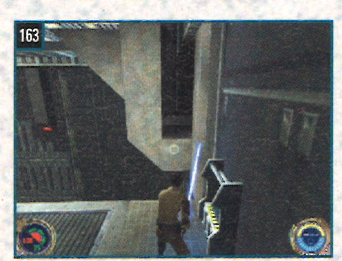




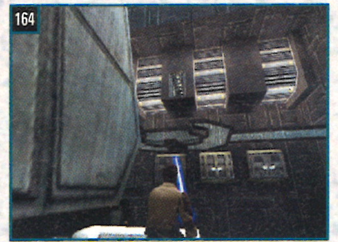
désactiverez le champ de force et vous pourrez de la sorte vous débarrasser de tous les gardes qui se trouvent dans cette zone. N'oubliez pas les deux interrupteurs qui sont derrière car ils vous permettront de faire fonctionner les deux ascenseurs où se trouvaient les gardes qui viennent d'être aspirés. Allez maintenant utiliser ces deux ascenseurs pour atteindre la salle de contrôle qui se trouve en haut.

Actionnez l'interrupteur de gauche et placez la lumière blanche complètement sur la droite **(Photo 162)**. Si vous appuyez sur la console qui se trouve sur la droite, vous ouvrirez la porte du hangar de droite. Sortez par la porte qui se trouve juste à droite, puis sautez sur la


162


163

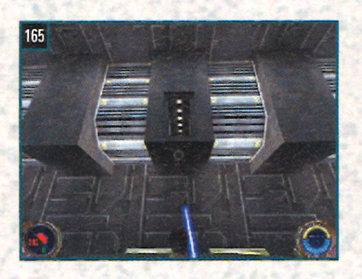

161

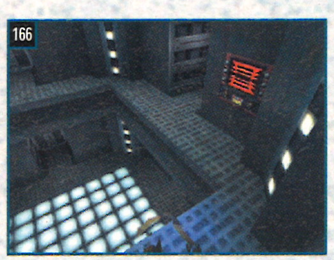

164

corniche qui se trouve devant **(Photo 163)**. Sautez ensuite sur la deuxième et allez sur la droite pour casser une grille et trouver une zone secrète.

Revenez maintenant appuyer sur la console qui ouvre le hangar qui se trouve juste en dessous et entrez à l'intérieur. Éliminez les ennemis, puis montez sur le vaisseau et sautez sur la passerelle qui se trouve au-dessus **(Photo 164)**.

Une fois sur la passerelle, cassez la grille d'aération qui se trouve au-dessus et entrez-y **(Photo 165)**. Lorsque vous verrez un plancher magnétique, vous devrez le désactiver avec l'interrupteur **(Photo 166)**. Avancez ensuite jusqu'à ce que vous arriviez à une grille se trouvant au sol que vous allez casser pour entrer dans une salle de contrôle. Actionnez les deux interrupteurs qui se trouvent derrière les vitres, puis celui qui est à côté des munitions **(Photo 167)**. Passez ensuite par la grande porte que vous venez de déverrouiller, puis entrez

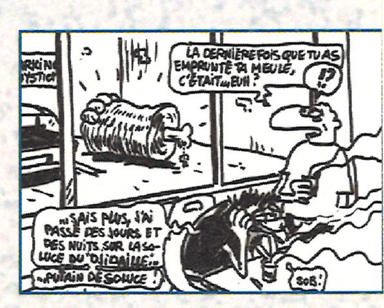

165


166

dans le premier ascenseur qui se trouve sur votre droite. Cassez la grille qui se trouve au-dessus, puis entrez-y pour accéder à une autre cage d'ascenseur. Montez sur celui-ci et, lorsque vous arriverez presque en haut, vous trouverez une corniche qui vous permettra d'accéder à un autre ascenseur. Lorsque vous descendrez, placez-vous face à la porte pour sauter dans l'ouverture. Allez jusqu'à l'autre ascenseur et laissez-vous tomber dans la cabine pour passer au niveau suivant.

La suite au prochain numéro.

Capt'ain Ta Race




167

En détresse

GABRIEL LOPEZ

En Détresse c'est... Crich... Munch... Mumch... Crrch... Gloup... Joueurs, joueuses, Slrpp... bloqués ? Pshhhhh ! Glou... Gloup... Glou... Gulp... Haaa, ça fait du bien, Crunch... Crrch ! Crunch... Miam ! ...là où ça passe. Rrhooo ! 'xcusez msieurs-dames, c'est la bière. C'est pas tout, faut que je finisse. Clouc ! Tigling... Tigling... Tigling... résoudre, Slrrpp, Slrrpp, Slrrppp, énigmes. Mmmmm... Merde ! En plein sur le clavier. Pffff... Quand même, y avait un creux. Par ordre d'apparition :
1) Paris-Beurre-Cornichons.
2) Fameuse bière belge (fraîche) aux cerises.
3) Café do Salvador.
Envoyez-nous vos questions ludiques et vos réponses aux joueurs bloqués à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Par Internet: crack@joystick.fr

? Questions

I-WAR 2 : EDGE OF CHAOS

Salut ! Je suis bloqué dans ce merveilleux jeu qu'est Indépendance War 2... et ça m'énerve ! J'en suis à l'acte 1, après être entré dans le clan des Stepsons. Ils me proposent de récupérer un Chasseur T... Je veux bien moi ! Mais une fois le code IFF activé, et une fois dans la décharge, que faire ? J'ai tout essayé : m'amarrer au drône, au conteneur utile, mais je n'arrive à rien. J'ai même essayé de foncer dans le tas, mais ils sont un peu plus forts que moi... Qu'une âme charitable me vienne en aide, je vous en prie ! Car j'ai vraiment envie de finir ce jeu !

Réf. : N°13801, Legolas

STAR WARS STARFIGHTER

Ho! Ho! Ho! petit problème. I am bloqued dans Star Wars Starfighter, et j'aimerais bien avoir de l'aide. Facile, je suis déjà au dernier niveau, j'arrive à entrer dans la base de la fédération, mais le vaisseau que je dois tuer à l'intérieur est indestructible. Je pourrais passer une journée entière à m'acharner dessus, mais cela ne changerait rien ; on verrait toujours ce vaisseau en train de se balader sans aucune égratignure. Help me ! Merci.

Réf. : N°13802, Vévé

HARRY POTTER : À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Hello ! Voilà pourquoi je vous écris. Dans le célèbre jeu vidéo de Harrry Potter 1, à la fin du jeu, au moment où il faut tuer le Prof.Quirrel/Worldmord, je n'arrive pas à le tuer. C'est moi qui meurs toujours avant. Comment dois-je procéder ? Merci de m'aider et au revoir.

Réf. : N°13803, Stephane

HITMAN: TUEUR À GAGES

Au secours ! Je deviens hystérique ! J'en suis à la mission « Un petit bonjour à un petit ami ». Je rentre dans la base, et je trouve une grande baraque avec le trafiquant dedans. Mais j'ai beau le canarder avec le M-60, ce s....d se fout de ma gueule, et ça fait trois jours que je galère ! Que faire ? Hitman est un très bon jeu, et je ne veux pas avoir recours aux codes. Merci d'avance !

Réf. : N°13804, Le fragger fou

FALLOUT 2

Bonjour. Fallout 2 est un jeu superbe que j'ai fini, mais il y a quelque part où je ne sais pas comment faire. Dans la grotte où l'on va chercher Souriant le trappeur, ben il y a un ascenseur, avec un générateur en panne. J'ai réussi à refaire marcher le générateur grâce à Vic, mais avec quel truc ouvre-t-on les portes de l'ascenseur ?

Réf. : N°13805, Romuald

HALF-LIFE UPLINK, HALF-LIFE AZURE SHEEP, HL THEY HUNGER

Zébulon est coincé (comme bocoup d'others). Salut à tous les joystickeux...
- Voila, je suis coincé dans Half-Life « Uplink » et je ne comprends pas comment faire... J'arrive dans une salle avec un gros monstre bleu qui détruit tout, moi y compris, et je ne peux rien faire... Est-ce la fin (débile si c'est le cas) ou ai-je réellement un problème ?
- Puis toujours sur Half-life, mais « Azure Sheep », je suis également coincé. Il y a deux pistes d'atterrissage, un hélico à buter avec une mitrailleuse lourde et dans les bâtiments, un entrepôt avec plein de bébêtes violettes et une porte qu'on ne peut pas ouvrir. Ai-je raté un épisode ? (sûrement, mais j'ai pas réussi à trouver lequel).
- Et enfin, dans « They Hunger » (les pack HL se liguent contre moi), je suis coincé dans le manoir (vide) après Devil canyon. Il y a un enregistrement au sous-sol, mais il est en anglais, et je n'ai pas tout suivi... Si on peut m'aider, ce serait bien ! Merci d'avance.

Réf. : N°13806, Julien alias Zébulon

MEDAL OF HONNOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Bonjour tout le monde. J'écris parce que je veux, comme chaque joueur, avoir toutes les médailles à ce fabuleux jeu, si bien testé par notre mag' préféré (hop, un peu de fayotage), qu'est Medal of Honor. J'ai vu que dans la mission 6 ou 7 de « U-529 par le fond », à la fin, y avait écrit « medal awarded ». Donc j'en déduis (je suis trop intelligent, je sais, merci) qu'il y a une médaille à avoir à la fin. J'aimerais donc savoir où on peut avoir cette médaille ? Je demande donc une aide à la nation des lecteurs de Joystick, pour m'aider dans cette tâche.

Réf. : N°13807, Le pingouin double face

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Salut tout le monde. Jeune Jedi en apprentissage, je me trouve en difficulté dans JK2 (ce n'est pas la première fois, mais là, je sèche vraiment grave). J'en appelle donc à la Force qui, je le sais, est puissante parmi les lecteurs de Joystick. À défaut de Force, quelques petits indices me suffiraient. Alors, je me trouve dans le niveau des « éboueurs ». Celui où il y a des containers à ordures qui se baladent, et qui doivent certainement me servir

de véhicule. Là où ça ne va plus, c'est quand je monte dans un de ces stupides containers, et qu'il se dirige tout droit vers une porte protégée par une barrière d'énergie, et comme je ne trouve aucun moyen de désactiver la barrière, qu'est-ce que je fais moi, là ? Help ! Comment utiliser ces !@&*??#$*! de containers ? Merci de votre attention.

Réf. : N°13808, Jedi Kiri



MONKEY ISLAND 4

Réf. : N°12907, Mdupire

Salut, pour ton problème avec Herman, voilà ce que je te préconise : une fois que tu auras mis une raclée à « Jojo Junior » en utilisant tes connaissances en combat de singe, tu obtiendras le « chapeau de bronze » et tu pourras quitter la ville des singes. Retourne sur le champ de lave et va à la clairière où se trouve Herman. Ramasse la noix de coco et parle à Herman. Termine la discussion, et balance-lui la noix de coco. Reparle-lui à nouveau. Termine la conversation et jette-lui la bouteille de lait. Reparle-lui encore une fois, termine la discussion, et ce coup-ci, lance-lui l'harmonica. Et voilà, il est net à nouveau. Parle-lui, et tu n'as plus qu'à apprendre son histoire. Parle-lui encore jusqu'à ce qu'il te donne son symbole. Si ça ne marche pas pour toi, il s'agit peut-être d'un bug. Essaye de patcher le jeu vers une version plus récente (tu devrais trouver le nécessaire sur le site UbiSoft ou LucasArts). Bonne chance pour la suite.

PiratoxHic

ATLANTIS 2

Réf. : N°13407, Tricia

Salut Tricia. Je joue actuellement à Atlantis 2, un jeu super, plein d'énigmes. Je te donne la solution du bouclier aztèque. Tu dois lui donner le nombre du Jaguar. Pour l'obtenir, mets quatre billes dans la ligne de trous la plus basse du carré le plus bas, en position 1, 3, 5, 7. À présent, il faut que tu places une barre horizontalement sur la ligne où tu viens de placer tes billes. Maintenant, place les quatre billes dans la même position (1, 3, 5, 7), mais sur la rangée du dessus de la barre. Voilà, tu peux passer au puzzle du serpent. À présent, pour le deuxième garde, tu places une bille au milieu de la ligne la plus basse du carré le plus bas, et tu places aussi quatre billes sur la ligne la plus basse du second carré à partir du bas dans une position 1, 3, 5, 7. Et tout ça, pour obtenir le nombre du serpent. Je pense que pour la suite, tu dois suivre la même logique. Bon courage.

Cyril, Tlaloc le sage

ATLANTIS 2

Réf. : N°13506, Cyril

Salut Cyril. Je vais essayer de t'aider avec le puzzle du crocodile, comme ça, tu pourras prendre ton pied de dieu Jaguar manquant. Pour y arriver, tu dois :

1- Prendre une bille que tu placeras exactement au milieu de la file de trous la plus basse du plus bas des quatre tableaux de trous.

2- Prendre un bâtonnet et le placer horizontalement sur la plus basse rangée de trous du second tableau de trous à partir du bas de l'autel.

3- Prendre trois billes et les placer horizontalement sur la seconde rangée de trous à partir du bas du second tableau à partir du bas de l'autel. Si on numérote de 1 à 7 les trous de cette rangée, les billes sont aux positions 2, 4 et 6.

4- Prendre trois bâtonnets et les placer horizontalement sur les trois files de trous les plus basses du troisième tableau de trous à partir du bas.

5- Prendre une bille et la placer exactement au milieu de la seule file de trous restée libre dans le tableau où tu viens de placer les trois bâtonnets.

Et voilà ! La gueule du crocodile va s'ouvrir et libérer le pied en obsidienne que tu désires. Tu n'as plus qu'à aller placer tes deux pieds dans les deux niches du mur de gauche et... N'oublie pas de reprendre tes pieds, sinon tu devras revenir les chercher plus tard. Bon amusement pour la suite.

Tlaloc le sage

LIGHTHOUSE

Réf. : N°13604, Nath

Bonjour Nath. Oui, l'énigme du coffre est particulièrement difficile à passer. J'ai passé je ne sais pas combien de temps dessus moi aussi, quand je jouais à ce très bon jeu. Le truc, c'est qu'il faut afficher les chiffres en repassant par le zéro à chaque coup et surtout avec une temporisation (pas de précipitation, ou ça ne marchera pas) entre deux chiffres. Le code est le 5-18-28. Il est marqué dans la lettre que tu dois ouvrir avec l'aide du coupe-papier. Pour le coffre, commence par initialiser le mécanisme en faisant tourner les chiffres deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Mets-toi sur la position zéro, puis tourne sur la droite jusqu'au 5, attends, puis refais un tour complet jusqu'au 5. Attends un peu. Tourne jusqu'au 18 par la gauche, attends, et refais un tour complet en t'arrêtant sur le 18 à nouveau. Attends, puis tourne jusqu'au 28 par la droite. Ça y est, le coffre devrait s'ouvrir.

Le gardien

DEUX EX

Réf. : N°13702, Julien

Salut Julien, c'est Julien qui répond (lol)... On est bloqué à Deus Ex ? Y a pas d'autre alternative ? Eh bien non ! Déjà, il faut bien avoir choisi ses compétences. La vitesse et la protection contre les balles sont les plus juteuses pour pouvoir faire face à de tels assauts. Je te conseille aussi de t'équiper d'un fusil ou d'un pistolet à lunette, le tout avec un silencieux, ainsi que d'un gros GEP gun, si tu ne veux pas trop peiner.

- Ton problème dans Paris n'est pas si complexe. Il faut simplement ne pas se tromper de bouche d'égout. En tout, il doit y en avoir deux. Celle qui aboutit à un endroit moins dangereux est celle qui a besoin d'un petit crochetage. Bon, maintenant, tu vas devoir utiliser les deux sorties... D'un, tu les ouvres et tu les laisses ouvertes... Puis en usant de tes oreilles et d'un peu de chance, tu descends les chiens le plus rapidement possible. Si tu es repéré, tu te caches dans les égouts jusqu'à ce que la musique (d'alarme) se soit calmée... Puis tu y retournes, et tu descends les méchants tranquillement, sauf les flics en service de nuit. Ne mêlons pas des innocents à ce bain de sang. En cas d'alarme, tu recommences l'opération... Et enfin, pour les robots, le GEP gun est le moyen le plus bourrin, mais si tu as bien fait le ménage, tu peux passer derrière avec un timing d'enfer... Voilà... Bonne chance pour la suite, car ce n'est pas l'endroit le plus difficile. Allez, ciao.

Julien alias Zebulon, -Snake-

MEDAL OF HONOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Réf. : N°13703, Ltd Powell

- Ltd Powel, au raport ! Je suis votre colonel. Notre alliée résistante ne vous a pas précisé que vous n'étiez pas obligé de prendre place à l'arrière du camion. Donc, dès le début de la mission, courez vers le camion, suivez-le en l'utilisant comme couverture, et neutralisez les soldats ennemis au silencieux. J'ai moi-même envoyé un autre soldat, un autre Powel même (moi ^^) ; il n'a pas pu monter à l'arrière de ce camion, tout comme vous.

- Autre possibilité toute bête : attends que le camion s'arrête, et là, en courant, tu sautes dedans, tout en appuyant sur la touche « Utiliser ».

Bon courage pour la suite, car tu n'es plus très loin de Snipers'town, un endroit rigolo tout plein (%*$!) de snipers. Continuez votre mission maintenant. Partisan de la liberté ! Rompez!

RoSMiNeT, Allblack

DIABLO 2

Réf. : N°13704, SK-Venin

Salut SK-Venin. Pour jouer sur Internet, il te suffit d'aller dans « autre multijoueur » et de sélectionner « battlenet ouvert », de créer un compte, et puis voilà. Tu sélectionnes le perso avec lequel tu veux jouer et voilà. Si tu joues en « battlenet fermé », tu ne peux pas jouer avec tes persos solo, mais tu es obligé d'en créer un ! P.S. : Moi aussi, je trouve que c'est de la bombe, ce jeu !

Le dieu des pingouins

Jeux Crack

Des trucs, des astuces, des patches, des modifs, des bidouilles, des pingouins, des cheats, des codes, des gypaètes, des mods, des œufs de Pâques, des chalutiers, des mots de passe, des moutons... Dans Jeux Crack, il y a tout ça, et bien plus. Cher ami(e) lecteur(trice), seras-tu capable de trouver l'intrus qui s'est subrepticement caché dans cette liste ? Au fait, le sais-tu ? Tous nos codes et astuces sont minutieusement vérifiés et approuvés, tout au long d'un méticuleux processus de maturation dans des barriques en chêne massif, patiemment retournées à la main. Pour toute suggestion, écris à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou à notre adresse internet : crack@joystick.fr

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Située dans un monde médiéval-fantastique de plus en plus riche au fil des années, la série des Heroes of Might & Magic est très attachante, et agréable à jouer. Si l'on excepte une traduction assez approximative, le quatrième volet ne déroge pas à la règle. Les codes suivants (testés sur la v. f. azerty 1.0 dans les modes Scénario et Campagne) sont à utiliser à doses homéopathiques, pour ne pas trop gâcher le plaisir.

• Chargez ou commencez une partie. Pour activer un code de triche, appuyez sur la touche [Tab] (sous [petit 2]), un curseur vertical clignotant doit apparaître en plein milieu d'écran. Saisissez le code choisi, suivi d'un appui sur [Entrée].

CODES-FONCTIONS

nwcValhalla : Scénario en cours fini avec succès
NwcRagnarok : Scénario en cours fini en échec
NwcAres : Saisi pendant un combat, donne la victoire
NwcAchilles : Saisi pendant un combat, donne la défaite
NwcAmbrosia : Donne 300 unités de chaque ressource, ainsi que 300 000 pièces d'or
NwcPrometheus : Enlève tout le brouillard de guerre. Ressaisir le code pour cacher à nouveau la carte
nwcThoth : Le héros sélectionné progresse d'un niveau d'expérience
nwcAthena : Ouvre un menu pour choisir une compétence supplémentaire (avec choix du niveau) au héros sélectionné
nwcIsis : Donne tous les sorts en fonction du niveau de compétence et des spécialisations possédées
nwcHerme : Mouvement sur la carte à volonté, jusqu'à la prochaine relâche en ville ou au prochain combat
nwcCityOfTroy : À saisir uniquement dans l'écran « ville ». Donne toutes les constructions en une seule fois
nwcNibelungenlied : Donne l'anneau de négation majeure
nwcEtTuBrute : Donne la dague du désespoir de Tynan
nwcGoSolo : Mode Démonstration. Joue (mal) à votre place en automatique. Attention, impossible de sortir proprement, car le clavier semble désactivé !
nwcHephaestus : Affiche l'écran de choix des missions
nwcAphrodite : À taper pendant un combat pour transformer le héros sélectionné en guitariste Trash Metal graisseux
nwcOldMan : À taper pendant un combat pour transformer le héros sélectionné en vieil homme invalide

LES MONSTRES

NwcRa : Donne 5 phénix à l'armée du héros sélectionné
NwcFafnir : Donne 5 dragons noirs
NwcMerlin : Donne 5 mages
NwcDoYouSmellBrownies : Donne 5 farfadets
NwcSevenLittleGuys : Donne 5 nains
NwcFixMyShoes : Donne 5 elfes
NwcTristram : Donne 5 croisés
NwcLancelot : Donne 5 champions
NwcStMichael : Donne 5 anges
NwcValkyries : Donne 5 ogres mages
NwcFenrir : Donne 5 loups
NwcCronus : Donne 5 titans
NwcBlahBlah : Donne 5 vampires
NwcGrendel : Donne 5 behemoths
NwcUnderTheBridge : Donne 5 trolls
NwcKingMinos : Donne 5 minotaures
NwcHades : Donne 5 diables
NwcXanthus : Donne 5 chevaux de cauchemar

NwcPoseidon : Donne 5 monstres marins
NwcTheLast : Donne 5 licornes.
Bêêêê...: mouton... mouton... mouton...

Note : le respect des majuscules et des moutons dans les codes n'est pas nécessaire. Sauf indications, les codes sont à saisir au niveau de la carte de déplacement du jeu.

COMANCHE 4

Les simulateurs d'hélicoptères de combat ne sont pas légion, Comanche 4 vient à point pour étoffer cette catégorie. Si vous avez du mal à progresser, ou que vous restez bloqué à l'une des missions, pas de panique : voilà une procédure pour choisir parmi toutes les missions du jeu. Truc valable pour la v. f. Azerty 1.0.1.15 :

• Commencez par lancer le jeu. Dans l'option « AUTRE PILOTE » du menu principal, employez le choix « Renommer » pour changer le nom d'un pilote inutile ou vide (nom que vous choisirez en cliquant sur l'onglet voulu en haut d'écran) en « WolfBlitz ». Choisissez ce pilote par « OK » et allez dans « UN JOUEUR ». Vous constaterez que la seule option possible est à présent « Archives des missions », où toutes les missions du jeu sont maintenant accessibles.

DISCIPLES 2 : DARK PROPHECY

C'est la guerre totale entre les quatre espèces du monde de Nevendaar. Nains, Humains de l'empire, Damnés et Morts-vivants s'entredéchirent dans ce jeu de stratégie au tour par tour, doté d'une atmosphère sombre et baroque. Les codes de triche suivants (à taper en minuscules) sont à utiliser en mode de jeu solo « Nouvelle saga » ou « Quête », avec la v. f. 1.0 Azerty de Disciples 2.

• Comment activer le code choisi ? Pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur la touche [Entrée]. Une fenêtre de saisie s'ouvrira alors. Tapez simplement le code désiré dans la ligne du bas, suivi par un nouvel appui sur [Entrée]. Enfin, cliquez sur le bouton fléché pour retourner au jeu. Si le code a bien été saisi, une confirmation de type : « Triche : nom_du_code » doit s'afficher.

CODE DESCRIPTION

wearethechampions : Victoire dans la mission en cours
loser : Défaite dans la mission en cours
herecomesthesun: Dévoile l'ensemble des régions inexplorées de la carte
paintitblack : Cache les parties de la carte inexplorées
moneyfornothing : Donne 9 999 unités de chaque ressource, y compris l'or
help! : Soigne tous les membres d'un groupe
borntorun : Redonne tous ses points de déplacement à un groupe
anotherbrickinthewall : Code à taper dans l'écran « ville » pour permettre de construire plus d'un bâtiment par jour
jump : Les points d'expérience d'un groupe passent au niveau suivant moins un point (pas de changement de niveau)
stairwaytoheaven : Donne un niveau d'expérience aux personnages sélectionnés
lifeisacarnival : Ressuscite tous les morts d'une équipe (avec un seul point de vie). À employer après le combat (mode Deplacement carte)
Badtothebone : Déclare la guerre à tous les autres peuples
givepeaceachance : Paix générale avec tous les autres peuples
cometogether : Alliance avec tous les autres peuples

ZOO TYCOON

Quand les éléphants mettent la pagaille dans la boutique de souvenirs, que les tigres échappés terrorisent vos rares visiteurs, ou que vos soigneurs sont en grève, pas facile d'être le patron d'un zoo. Voici quelques codes et astuces supplémentaires, utiles et souvent drôles, pour Zoo Tycoon en v.f. Azerty 1.0.

CODES ET ASTUCES DIVERSES :

• **Cacher toutes les plantes et arbres du Zoo** : Appuyez sur [Ctrl] et [F] pour faire tout disparaître. Répétez l'opération pour que la végétation revienne

• **Des guides gratuits** : Pour ne pas payer de salaire à un guide, embauchez-le et changez son nom (cliquez sur la ligne de nom, dans sa fiche d'identité) par « Rosalie ». Et voilà, un guide qui travaillera bénévolement !

• Si vous rencontrez des difficultés financières, mettez temporairement 10 espèces d'animaux différentes dans le même enclos. Vous gagnerez une médaille et un chèque de 30 000 dollars.

• Le jeu est rempli de petites surprises (œufs de Pâques). Surveillez bien le calendrier, les principaux jours fériés proposent des événements insolites. Pour Noël, vous verrez le Père Noël survoler votre parc dans son traîneau tiré par ses rennes magiques. Pour Pâques, le lapin de Pâques viendra vous rendre visite. Pour Halloween (30 octobre), une sorcière sur son balai volant apparaîtra, etc.

BLOOD OMEN 2 : LEGACY OF KAIN

Kain est de retour... Il a survécu à sa chute dans l'abysse, rançon de sa défaite devant le prince des Séraphéens. Après deux cent ans d'oubli, son corps en coma mystique fut retrouvé et ranimé par les rares vampires survivants. Le chemin de la revanche est

Jeux Crack

semé de sanglantes batailles ; heureusement, le truc suivant rendra Kain invulnérable. Testé sur la v.f. 1.02 Azerty :

• Placez-vous dans le répertoire du jeu « data », que vous trouverez en « C:\Program Files\Eidos Interactive\Blood Omen 2\data\ » (votre chemin d'accès peut différer, si vous l'avez modifié à l'installation du jeu).

• Dans le dossier « data », vous trouverez le fichier « game.erg ». Faites-en un duplicata de sécurité, puis chargez « game.erg » dans un éditeur de textes quelconque, par exemple le bloc-notes, et cherchez la ligne : "-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

• Pour rendre Kain invulnérable, il suffit d'activer cette ligne en supprimant le tiret placé derrière le guillemet de début, ce qui donne : "BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

• Sauvez le fichier « game.erg » modifié, lancez le jeu, et voilà : un Gypaète barbu... Heu non, plutôt un Vampire indestructible.

AGE OF SAIL 2

Une bonne petite simulation de batailles navales célèbres, au temps de la marine à voile, c'est bien ce que propose Age of Sail 2. Les deux codes suivants sont utilisables aussi bien en mode Bataille que Campagne. Testés sur la version 1.00 anglaise, clavier Azerty.
Lancez une partie, et quand vous serez dans le mode Vue d'oiseau qui permet de diriger vos navires, tapez :
QSWD : À tout moment, défaite assurée
QSWW : À tout moment, victoire dans la bataille en cours

MEDAL OF HONNOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

• Blue Mike Pingouin s'est infiltré, seul, dans une base secrète de MOHDA. En commando bien équipé, Blue Mike Pingouin dispose d'un truc spécial qui ridiculise les Nazis dans la v.f. 1.2 Azerty.

• Dans la seconde mission (U529 par le fond), celle où l'on vous demandera de couler le sous-marin en le plastiquant. Juste après avoir endossé l'uniforme ennemi dans le vestiaire, vous arriverez dans une pièce avec une carte au mur et trois Allemands jouant aux cartes. Allez jusqu'à la grande baie vitrée (du côté fermé) et regardez en bas. Vous verrez deux Allemands immobiles. Appuyez sur la touche « Action » pour assister à quelques acrobaties.

LES SIMS : ET PLUS SI AFFINITÉS

Avec la construction du nouveau centre ville et ses nombreuses distractions, nos Sim-humains favoris vont enfin profiter pleinement de la vie. Sortir dîner en ville, s'amuser avec les amis, et peut-être, qui sait, rencontrer la femme ou l'homme de leur vie. Voici quelques codes de triche pour les aider à réussir leur vie. Codes pour la version internationale installée en français des SIMS EPSA.

• Lancez le jeu, chargez ou démarrez une partie, puis appuyez sur les touches [Ctrl] + [MAJ gauche] + [C] pour ouvrir la fenêtre de saisie.
Tapez le code désiré et validez par Entrée.

ARGENT INFINI

Rosebud : Ce code ajoute 10 00 Simoleons, mais il peut se décliner de plusieurs façons intéressantes

• Pour obtenir une grosse somme d'argent, plutôt que de saisir le code « rosebud » plusieurs fois, appliquez la méthode suivante :

1) Ouvrez la fenêtre de saisie ([Ctrl]+[MAJ gauche]+[C]), tapez « rosebud » une fois. Sortez de la console. Vous avez 1 000 simoleons de plus. Retournez à nouveau à la ligne de saisie, et tapez une suite de « !; » collés les uns aux autres. Chaque duo de point d'exclamation/point virgule rapportera 1 000 Simoleons.

2) Plus fort : dans la ligne de saisie, tapez une suite de dix paires (ou plus) de « !; », mais ne mettez pas de points virgules en dernier. À la place, mettez plutôt un « : » (deux points). Quand vous appuierez sur [Entrée], le programme affichera le message d'erreur « Sorry, no such cheat! ». Ne cliquez pas sur « OK », mais appuyez sur la touche « Echap ». Bingo ! La console est encore là, avec la suite de points d'exclamation/points virgules, et votre compte en banque a augmenté de 10 000 sim$. Refaites [Entrée], nouveau message d'erreur, nouvel appui sur [Echap]. Encore 10 000 sim$ de gagnés. La fortune est à vous!

• Comme vous l'avez deviné le [point d'exclamation] répète le dernier code saisi dans la console, alors que le [point virgule] sert de séparateur pour rentrer des codes multiples.

AUTRES CODES

Interests : Affiche la liste des domaines d'interêt du Sim choisi
map_edit on : Active l'éditeur de terrain
map_edit off : Désactive l'éditeur de terrain
sim_speed X : Règle la vitesse de simulation, avec un nombre X compris entre –1 000 (super-lent) et 1 000 (ultra-rapide)
draw_routes on : Visualise les trajets des personnages
draw_routes off : Cache la trace des trajets des personnages

autonomy X : Change le niveau d'I.A. du personnage choisi, avec X compris entre 1 et 100
rotation X : Change pour l'un des 4 angles de vue caméra (avec X de 0 à 3)

ASTUCES

• Vous ne l'avez peut-être pas remarqué. Dans le didacticiel servant à prendre en main le jeu, les besoins des personnages sont bloqués. Mais vous pouvez quand même leur faire exécuter les actions de votre choix. Ne vous occupez pas des suggestions du didacticiel, et lancez vos personnages dans des marathons d'apprentissage (cuisine, mécanique, charisme, logique, etc.) en achetant si besoin, le matériel nécessaire (échiquier, banc de musculation...). Vu que vos cobayes n'ont ni faim, ni sommeil, ni d'envies pressantes, c'est le moment de les faire étudier 24 heures sur 24 jusqu'au maximum des connaissances. Bien sûr, accélérez l'écoulement du temps à fond. Après ça, si vous ne progressez pas de manière fulgurante dans votre futur métier !

• Pour que le Père Noël et sa hotte vous rendent visite : installez une cheminée, un arbre de noël, et placez des cookies dans la même pièce. Mettez tous vos habitants au dodo de bonne heure pour qu'ils dorment tous en milieu de nuit. À minuit, le Père Noël passera distribuer des cadeaux (tirés aléatoirement de la boutique aux objets) à tous les membres de votre famille. Il faut parfois essayer plusieurs fois cette astuce pour que le bonhomme en rouge accepte de passer dans votre chaumière.

REPONSE « Jeu du cherchez l'intrus » : Fumiers de pingouins! Ils viennent de piquer le chalutier pour une virée au Spitzberg. Ils ne peuvent pas être dans les Cracks ce mois-ci.